



多重露出撮影マニュアル 上巻



各モードの撮り方のポイント
を 画像で説明

みのすけ



目次

多重露出撮影について	1
構図について	4
多重露出合成モード	7
加算	10
加算平均	19

多重露出撮影について

多重露出撮影について

多重露出撮影の色々体験し学んだことを綴って行きたいと思います。

写真のきっかけは仕事がカタログや宣伝助成物の制作担当者になった事です。

その頃はフィルムカメラの全盛期で、仕事上必要で、終業後カメラ教室で勉強し始めて37年ぐらいになります。

撮影はプロのカメラマンさんに依頼しますがポジフィルムや印刷などの出来上がりをチェックするのは私の仕事になります。

写真が分からなければ上司や営業、輸出国からの要望とカメラマンの撮影技術との間で振り回され何度も情けない体験をしています。

今は定年になり趣味で写真撮影を楽しんでいます。

多重露出撮影はその当時から商品に動きを付ける時に使用しました。

本格的に多重露出撮影に興味を持ったのは三島由紀夫の小説「金閣寺」の燃える金閣寺をもみじで燃えるさまを表現したいと思ったことです。

フィルム時代は秋の休日には金閣寺に通いましたが自分の満足できるものは皆無でした。
サラリーマンには手痛い出費になりました。

デジタルカメラ時代になり出来上がりが現場で確認出来て、自信と興味が湧きました。

フィルム時代のカメラ機能の使い方は今でも参考になります。

ニコンは”多重露出”と言いますがキャノンは”多重露光”と別名です。

日本の他社メーカーもそれぞれに使い分けしてます。日本メーカーには名称を統一して、お客様の混乱を解消して欲しいと思います。

私はカメラがニコン製ですので説明では”多重露出”を使わせてもらいます。

画質モードについて

多重露出時の画質モードはRAWが一般的ですがJPEGを使うメーカーもあります。

RAW画像の黒背景は重なるものを透過します。



例えば上記写真の黒バック紙上の卵の殻に別撮影で満月を撮ると夜景の黒背景に卵の殻と満月が透過されて卵の殻と満月だけが残ります。

しかし色物と色物を多重露出した場合は色彩により混ざり、他色に変色する可能性があります。 又、露出や光量により差が出ます。これは自分の体験で学ぶしかありません。 デジタルカメラなら失敗から多くを学べます。

JPEG 画像では透過できず、黒いカーテン状の覆いが残ります。

カメラを買う場合その点を確認する事が無難だと思います。

多重露出の設定方法はカメラにより違いますので、それぞれのカメラの取扱説明書で調べてください。私は今、ニコンの Z6 を使用していますが当初は設定方法が分からずニコンショールームに何回も通いました。

多重露出は底が深いと思います。その辺のことを思い出しながら、ぼちぼち綴って行こうと思います。

構図について

構図について

写真教室の先生から撮影する時は、一步踏み込んで撮れとよく言われました。

フィルム時代は見た目通りに、きれいに撮ることが重要でした。

現像するまで出来上がりが分からないとなると、不必要なものは写さない事がリスク回避になります。

町のカメラ屋さんでは、失敗作でも現像技術で上手に仕上げてくれました。

デジタル時代になり、撮影機能や撮影技術が自動化され、きれいに撮ることはカメラ任せで十分になると、写真の中に物語を求めるようになり、皆が撮る画一的な写真には満足できなくなりました。

一步踏み込むから、説明的にならない程度に少し引き気味にして状況描写を入れようになる。

最近の若者達には、観光名所で着飾ったペットや人形と自撮りして、物語性を楽しんでいるようです。

構図について少し脱線したようです。

普通撮影で1枚撮るのと、多重露出撮影で数枚撮るのとでは主役の配置が違って来ます。

多重露出撮影の構図になると2画面以上を重ねる為には、主役と脇役の配置の空間が必要になります。

何をどう訴求するかで画面設定が変わります。



上の写真を例にすれば、コスモスを白いビルに重ね物語性をだすか、青空に重ね訴求の広がり重視かにより、一枚目の構図が変わって来ます。

多重露出は感性と経験が大事、本の中には書いていないのでコツコツと経験を積み上げ、考えては行き詰まり、その中から新しい発想が芽生えます。

その開拓こそが多重露出撮影の面白味です。

写真には撮影者の思いを入れる事も一考かも

多重露出撮影では撮影者の思いを具体的に表現できます。

料理を美味しく撮るだけでは見る人に中々理解してもらえません。

この料理は甘い、辛い、酸っぱい味覚を感じさす工夫も必要と思います。

食べ物撮影で美味しく撮る為に多重露出で産地の風景など色々物語を散りばめる事も楽しいかもしれません。

多重露出撮影は色々な広がりを楽しめますので撮影者が工夫してください。

多重露出合成モード

海や山の風景は長時間眺めていても飽きる事はありません。しかし写真に残すと現実感との差が大きく幻滅します。

動画や現実風景には光の輝きや風などの視覚的な動きが有りますが、写真は止まった状態で変化がなく飽きが来ます。

こんな時に多重露出を試みる事も一考では？

桜や紅葉に空の雲を少しボケさせて、重ね合わせると靄や霧がかかった状態になり深山の雰囲気を作ることが出来ます。

雰囲気や風情などは絵画が得意とする分野ですが、写真で表現できると楽しさが倍増されます。

曖昧な日本画の持つ特徴を写真で具体的に表現する事も多重露出の面白さです。



一枚の写真は真実ですが、真実の写真が2枚合わさればフィクションに変わります。

多重露出撮影は証拠写真としては成り立ちませんのでご注意ください。

多重露出撮影の合成モードについて

合成の仕方で4種あります。(この部分はニコンのZ6取扱説明書を少し抜粋しています)

①加算：全ての露光結果をそのまま重ね合わせます。単に画像を重ねると光も加算され仕上がりが明るくなります。3回以上多重露出する時は要注意。

②加算平均：重ね合わせた画像の露出が適正になるように、露光回数に合わせて自動的にゲイン（出力）を補正します。私はこのモードを一番多様します。

③比較明合成：撮影した各画像を比較し、最も明るい部分を選択して合成します。天体を撮る方がよく使用されます。

④比較暗合成：撮影した各画像を比較し、最も暗い部分を選択して合成します。

ニコン商品での多重露出設定はインターネットのニコン商品のオンラインマニュアルで検索すれば便利です。

加算

多重露出合成モードの”加算”について

①加算：全ての露光結果をそのまま重ね合わせます。単に画像を重ねると光も加算され仕上がりが明るくなります。3回以上多重露出する時は要注意。

下の1枚目の写真は内部が暗く仕上げた建物です。その暗い部分に入るように2枚目黒背景で玩具のオートバイを撮ります。2枚目の黒い部分は透過されますが、明るさは加算され、明るく仕上がります。黒以外の建物外観などに少しボケた感じや霞のかかった感じになります。



DSC\



DSC\



DSC\

紅葉と滝の多重露出画像について

ニコンのミラーレスカメラ Z6 は以前に撮った XQD メモリーカード画像に、これから撮る画像を重ねて撮ることが出来ます。下の画像は以前に撮った紅葉です。



D S C \

下の画像はこれから撮ろうとしている水流の風景です。



”カシャ”シャッターを押せば多重露出画像が出来上がります。



多重露出撮影は先を読んだレイアウトが必要になるので、日頃使わない脳力を鍛える事が出来ます。遊びながら発想力の自己改革に繋がります。外出がなかなか出来ない人は家庭にある物で創作の世界を楽しむことも出来ます。

当初はがっかり疲れますが慣れて来ると面白くやみつきになります。

2枚の内、一枚が黒背景で無い時はどうなるのか？

下記1枚目の青空に赤くなり掛けの紅葉と2枚目の黒背景の白い自動車を多重露出撮影します。



DSC\



D S C \



D S C \

自動車がボケたようになりました。

このボケ具合を少し押さえた表現が出来るのが次の”加算平均”です。

カメラの多重露出設定については各カメラの取扱説明書を参照ください。

加算平均

② 加算平均とは

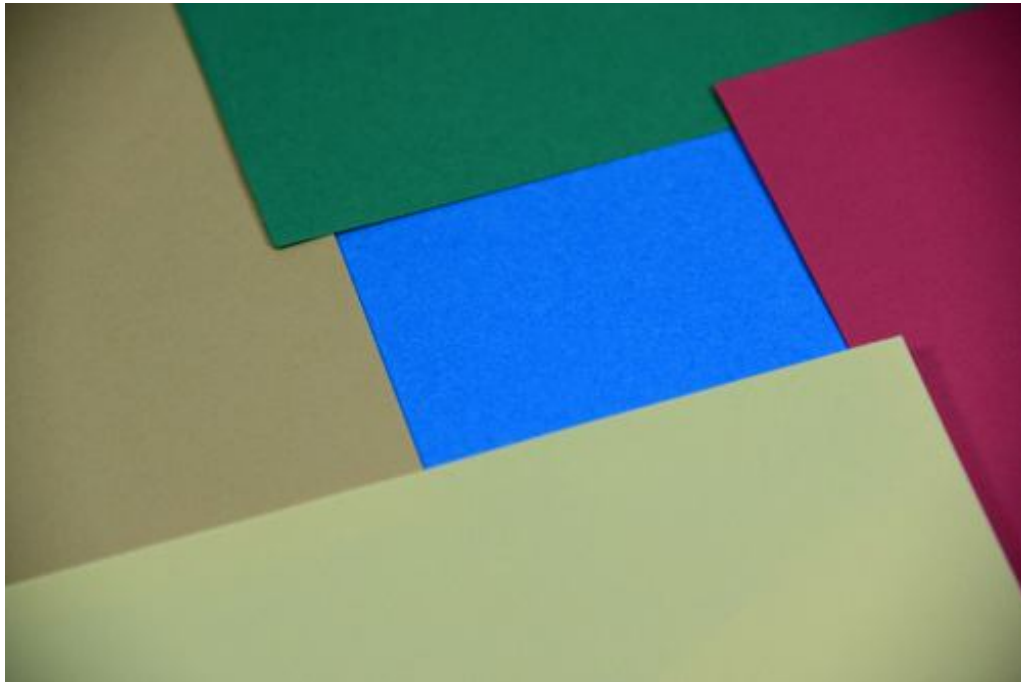
重ね合わせた画像の露出が適正になるように、露光回数に合わせて自動的にゲイン（出力）を補正します。各コマのゲインは、「 $1 \propto$ 露光回数」となります。たとえば、露光回数が「2 コマ」の場合は $1/2$ 、「3 コマ」の場合は $1/3$ になります。加算の時より暗く仕上がりますが、出来上がり画像に一体感が出易いのは加算平均だと思います。

”加算”と”加算平均”の違いを画像で見る

1 枚目は大阪淀屋橋のビル風景



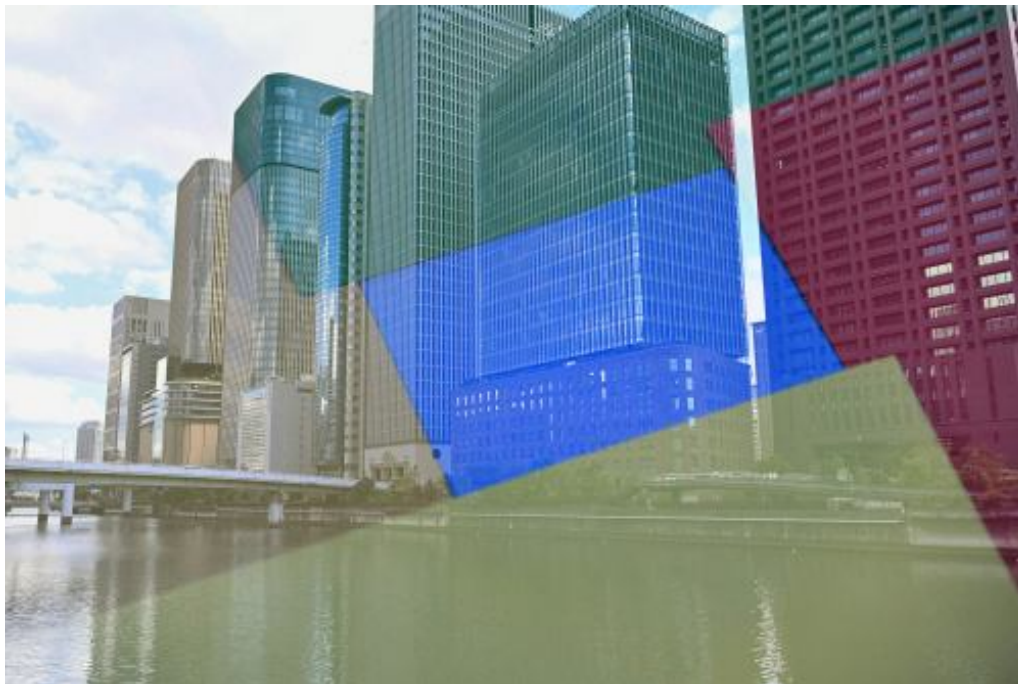
2 枚目は 5 色の色紙



3枚目は多重露出”加算” 明るい目に仕上がります。



4枚目は多重露出”加算平均” 色彩的に落ち着いた仕上がりになります。



少し失敗の撮影 1 例です

1 枚目は秋の公園風景です。このままでは殺風景な味気ない写真にしか見えません。



2枚目は後日に黒背景で玩具のトラを多重露出しました。



下の画像が出来上がりです。



問題点は地面の落ち葉がトラの胴体に写り込んでいる事です。トラの胴体と落ち葉が同じような色なので同化しやすいので要注意です。砂利道の白と黒の斑も同じです。何回か失敗すれば理解できます。

黄葉と船

1 枚目は川に浮かんでいる舟です。



2 枚目は町中の逆光に輝くイチョウです。



3 枚目は満足出来た多重露出画像です。こういう光景は偶然に出くわす事はありませんので自分好みにデザインに出来ます。



DSC\

私が一番よく使うのはこの”加算平均”です。葉っぱにさざ波が少し透過していますが、幻想感を出すためには必要かも？ 色彩的には自然な仕上がりになっています。

加算平均は2枚の生画像の合体ですから幻想的、不思議感を出すのに適しています。

多重露出撮影で平和ボケしたありきたりの撮影から抜け出し、デジタル世界で遊んでください。

使用画像のメモリーの限度上、比較明合成と比較暗合成は、「多重露出撮影マニュアル 下巻」に続きます。

良ければ引き続きご覧ください。

多重露出撮影マニュアル 上巻

著 みのすけ

制 作 Puboo
発行所 デザインエッグ株式会社
